

Bild: Gabriel Nemeth

**Holocaust
im
Comic**

**Tabubruch oder innovativer
pädagogischer Ansatz?**

Abschlussarbeit zum Lehrgang

„Pädagogik an Gedächtnisorten 2016/17“

Pädagogische Hochschule OÖ in Kooperation
mit www.erinnern.at

Eingereicht von Brigitte Hörl, BEd

Erstleser: Dr. Christian Angerer

Zweitleserin: Drⁱⁿ Maria Ecker-Angerer

<u>Inhaltsangabe:</u>	3
I. Einleitung	5
II. Begriffsklärung	7
1. Comic	7
1.1. Comic - Definition	7
1.2. Typen von Comics	8
1.2.1. Historische Comics	8
1.2.2. Politische Comics	9
2. Holocaust (Shoa)	10
III. Eine kleine Geschichte des Comics	11
IV. Geschichtscomics	15
1. Geschichtscomic - Definition	15
2. Entwicklung des Geschichtscomics	16
V. Sprache des Comics	19
VI. Die Darstellung des Holocausts im Comic	22
1. Fiktive Erinnerung	22
2. Authentische Erinnerung	23
2.1. Quellencomics/real-geschichtliche Comicnacherzählungen	23
2.2. Comicbiographien/Sachcomics	23
VII. Holocaustcomics im Schulunterricht?	24
VIII. „Die Suche“ – Graphic Novel über den Holocaust	25
1. Die Entstehungsgeschichte	25
2. Inhalt und narrativer Rahmen	26
3. Historischer Hintergrund	27

4. Authentisch? Fiktionalität und historische Fakten in „Die Suche“	28
5. Comicstil: Ligne claire	28
IX. Praktische Beispiele für den Unterricht mit „Die Suche“	30
1. Was ist ein Comic?	32
2. Bearbeiten eines Lesetagesbuches	33
3. Tatsächlich geschehen – Antijüdische Maßnahmen	43
4. Die Rolle der Helfer	47
5. Meinungen zum Comic „Die Suche“	48
X. Literatur- und Quellenverzeichnis	50

I. Einleitung

In Germany there was much more concern about the propriety of using comics. At one point, I remember being interviewed and asked: „Do you think it's in bad taste to have done a comic about the Holocaust?“ I said: „No, I think the Holocaust was in bad taste.“

ART SPIEGELMAN¹

Historisches Lernen durch Sprechblasen? Das Thema Holocaust im Comic. Diese Kombination wird auf den ersten Blick oft als seltsam empfunden. Ist es erlaubt, das Holocaust-Grauen im Comicformat darzustellen?

Comics sollten doch eigentlich komisch sein. Comic leitet sich von Comic-Strip ab und bedeutet „drolliger Streifen“². Warum wird nun ein solches Medium herangezogen, etwas darzustellen, dessen Darstellbarkeit ohnehin schon mit großen Diskussionen verbunden ist?

Diese Frage ist durchaus keine neue Erscheinung. Ist man sich in wissenschaftlichen Kreisen schon lange einig, dass es möglich sei, den Holocaust im Comic zu thematisieren, stellt sich auch hier die Frage, wie er dargestellt werden soll.

Im Rahmen meines Lehrganges „Pädagogik an Gedächtnisorten“ wurde ich im Zuge eines Seminars in *Yad Vashem* mit einem sehr interessanten Beispiel konfrontiert.

Michel Kichka, ein Künstler mit belgischen Wurzeln, stellte uns seinen Comic (Graphic Novel) „*Second Generation – Things I Never Told My Father*“ vor. Darin schildert er sein Leben als Kind eines Holocaust Überlebenden. *Michel Kichka* gewährt in „*Zweite Generation*“ einen persönlichen Einblick in die Beziehung zu seinem Vater Henri. Dieser, 1926 geboren und 1942 nach Auschwitz deportiert, musste miterleben, wie seine gesamte Familie von den Nationalsozialisten ermordet wurde. Die Erfahrungen des Zweiten Weltkriegs sind im Familienleben der Kichkas präsent und beeinflussen das Alltagsleben und die Erziehung der Kinder, zum Beispiel am Esstisch, in der Schule und auf Familienfeiern.

¹ Spiegelman, A. zit. nach RICHTER, G. Holocaust und Katzenjammer, S. 111

² vgl. Duden. Das Fremdwörterbuch, 8. neubearbeitete und erweiterte Auflage, Mannheim 2005, S. 190

Für *Michel Kichka* ist es eine lebenslange Aufgabe geworden, sich mit der Biographie seines Vaters und mit dem Trauma seiner Eltern, das durch die Shoah verursacht wurde, auseinander-zusetzen. Der Mut, sehr schmerzliche Punkte in seiner Biografie mit den ZuhörerInnen zu teilen, hat die Gruppe und mich persönlich sehr beeindruckt.

Seit diesem Erlebnis hat mich der Gedanke nicht mehr losgelassen, dem Thema Holocaust im Comic in meiner zukünftigen Arbeit als Geschichtelehrerin mehr Raum zu geben. Bestärkt wurde ich weiters durch die Tatsache, dass auch im Neuen GS-Lehrplan für NMS dezidiert auf den Einsatz von Comics hingewiesen wird.

Die Vermittlung von Geschichte gilt es meiner Meinung nach in Zukunft neu zu gestalten. Es muss unser Ziel sein, Jugendlichen mit unterschiedlichem familiären, sozialen und ethnischen Hintergrund einen Weg aufzuzeigen, wie es ihnen gelingt, ein gemeinsames Geschichtsbewusstsein zu entwickeln. Es geht darum, wie erreichen wir unsere Jugendlichen im Hier und Jetzt. Schulisches Geschichtslernen muss an die modernen Bedürfnisse der LernerInnen angepasst werden. Dies bündelt *Barricelli* folgendermaßen:

„Der Geschichtsunterricht muss Lust auf die Begegnung mit der Welt (nicht nur der historischen) machen. Die Weltbegegnung soll auf der kognitiv-instrumentellen Ebene ebenso gut wie auf der ästhetisch-expressiven und normativ-evaluativen stattfinden. Dazu gilt es kontinuierlich Erfahrungsgegenstände bereitzustellen in Form eines thematisch, epochal, räumlich weit gefächerten Spektrums ansprechender, anrührender, verstörender Materialien.“³

In diesem Sinne möchte ich mit meiner Arbeit das Genre Geschichtscomic durchleuchten und praktische Beispiele anführen, wie es vielleicht gelingen könnte, den SchülerInnen einen Zugang mittels Comic zu diesem schwierigen Thema Holocaust zu ermöglichen.

³ Barricelli, M: Schüler erzählen Geschichte, S. 284

II. Begriffsklärung

Die Begriffe *Comic* und *Holocaust* werden im öffentlichen und wissenschaftlichen Bereich teilweise inflationär gebraucht. So wird z.B. der Begriff *Ökologischer Holocaust* verwendet, um die Gefahren des Klimawandels zu beschreiben.

Andererseits wird der Begriff *Comic* strapaziert, wenn von einem Zeichentrickcartoon im Fernsehen die Rede ist. Ich halte es daher für wichtig, eine Klärung der zentralen Begriffe an den Anfang meiner Arbeit zu stellen.

1. Comic

1.1. Comic – Definition

Nach McCloud sind Comics „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen wollen“.⁴

Der Begriff „*Comic*“ bezeichnet seinen Gegenstand nicht hinreichend. Die Comicforschung hat daher eine Reihe von Alternativbegriffen zu „*Comic*“ kreiert: So verwendet z.B. Art Spiegelman den Begriff „*Comix*“, um den Mix aus Text und Bild zu betonen, während Will Eisner von „*Sequential Art*“ mit einer Betonung der Bildfolge spricht. Weitere Begriffsschöpfungen wie „*Bandes Dessinées*“, „*Grafische Literatur*“ oder „*Graphic Novel*“ verfolgen ähnliche Absichten.⁵

Comics lassen sich mit der Bezeichnung „moderne Bildgeschichte“⁶ definieren. Sie erzählen Geschichten, visualisieren also Narrationen. Ihre Sprache ist bildhaft und leicht verständlich, die Charaktere laden zur Identifikation ein und die verwendete Symbolik ist universell und intuitiv erfassbar.

Es können verschiedene Typen von Comics unterschieden werden, die beim Einsatz im Geschichts- und Politikunterricht eine spezifische Aufgabenstellung erfordern.

⁴ McCloud, Scott: Comics richtig lesen, Hamburg: Carlsen 2001, S. 17

⁵ vgl. Frahm, Ole: Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics. In: Ästhetik des Comics, hrsg. von Michael Hein, Michael Hüners und Torsten Michaelson, Berlin 2002, S. 201

⁶ vgl. Sauer, Michael: Bilder im Geschichtsunterricht, 2007

1.2. Typen von Comics⁷

Nur eine kleine Anzahl der marktüblichen Comics beschäftigt sich mit Geschichte oder Politik, grundsätzlich ist jedoch jeder Comic für den Geschichtsunterricht interessant. Comics bieten die Möglichkeit - da sie in einer bestimmten Zeit und Kultur entstanden sind - als Quellen für ihre Entstehungszeit bzw. den entsprechenden kulturellen Hintergrund zu dienen. Zeitgeist und Selbstverständnis einer Epoche spiegeln sich im Comic wider. Moden, Freizeitbeschäftigungen sowie Werthaltungen und gesellschaftliche Konflikte, Zukunftshoffnungen und Spracheigenheiten treten zutage. Jeder Comic weist daher eine gewisse Quellenauthentizität auf: Er berichtet von der Kultur und der Zeit, in der er entstanden ist.⁸

1.2.1. Historische Comics

- **Comic-Geschichtsparodie:**

Hier wird eine grobe historische Bühne verwendet, die Protagonisten agieren jedoch in Denk- und Handlungsmustern der Gegenwart. Das historische Szenario dient häufig zur Ironisierung der Handlung. Die handelnden Figuren entsprechen im weitesten Sinne einem historischen Typus (Typenauthentizität). Ein bekanntes Beispiel ist Asterix (Comic Alben von Goscinny/Uderzo).

- **Historisierende Comic-Abenteuerimagination:**

Bei diesem Comic wird eine frei erfundene spannende Handlung in ein historisches Szenario eingebettet. Der persönliche Handlungsstrang ist zwar fiktiv, die Hintergrundgeschichte jedoch historisch verbürgt (Repräsentativitätsauthentizität) z.B. Des Volkes Freiheit (Béhé 1998).

- **Die realgeschichtliche Comic-Erzählung:**

Hier handelt es sich um geschichtswissenschaftliche Erzählungen in Bildform. Ein historischer Sachverhalt wird im Comic möglichst genau wiedergegeben (Faktenauthentizität). Dabei geht es nicht vorrangig um die Stimmigkeit der Einzelhandlungen und Bilder, sondern eher um die Plausibilität der Gesamtdarstellung. Vor allem diverse Lerncomics arbeiten mit dieser Methode.

⁷ Die nachfolgende Typologie ist angelehnt an Gundermann 2007, S. 87 ff., und Pandel 1993, S. 95-113

⁸ vgl. Windischbauer, Elfriede: „Nick Knatterton“ – Versuche, einen Comic der 50er Jahre zum Sprechen zu bringen, 2006

- **Die Comic-(Auto-)Biographie:**

Das Leben oder wichtige Lebensabschnitte einer Person werden nacherzählt und gleichzeitig sollen historische Ereignisse oder Epochen damit illustriert werden. Hervorragende Beispiele sind: Maus (Spiegelman 1986,1991) und Persepolis (Satrapi 2000).

1.2.2. Politische Comics

Diese Comics versuchen die politische Haltung ihrer LeserInnen zu beeinflussen – subtil und schwer erkennbar oder manchmal eher plump und offensichtlich.

Beispiele: Duck-Comics der 1960er – Jahre in Südamerika, Der blaue Planet (Freiheitliches Bildungsinstitut 2009).

2. Holocaust (Shoa)

Das altgriechische *holokautoma* bedeutet so viel wie vollständig Verbranntes oder Brandopfer. Mit dem Begriff *Holocaust* bezeichnet man die Vernichtung von Juden und Jüdinnen im Nationalsozialismus. Alternativ ist es auch möglich, die hebräische Formulierung *Shoa bzw. Shoah* zu verwenden.

Die nationalsozialistische Herrschaft dauerte in Deutschland von 1933–1945 und in Österreich von 1938–1945. Ihr wichtigstes Ziel war die Ausrottung der Juden und Jüdinnen, welche vom NS-Regime als „Untermenschen“ eingestuft wurden.

Auf Einladung von Reinhard Heydrich fand am 20. Januar 1942 in der Villa am Großen Wannsee 58 eine Besprechung von Vertretern der SS, der NSDAP und mehrerer Reichsministerien statt. Das Thema war die "Endlösung der Judenfrage". Im Rahmen der Wannseekonferenz erfolgte die Koordination für die Ausweitung des Völkermordes auf fast ganz Europa. Die Ermordung von jüdischen Menschen hatte aber schon früher begonnen.

Nach der Wannseekonferenz wurden Vernichtungslager gebaut (das bekannteste davon war Auschwitz-Birkenau, andere waren z.B. Treblinka, Sobibor, Chelmno, Belzec und Majdanek), in die Juden und Jüdinnen aus allen von den Nazis besetzten Gebieten transportiert wurden (das waren die Deportationen). Jüdische Menschen aus Griechenland wurden ebenso deportiert wie solche aus Norwegen, Frankreich oder Polen und selbstverständlich auch Juden und Jüdinnen aus Österreich, das Teil des Deutschen Reiches war. In den Vernichtungslagern wurden sie gezwungen, sich zu entkleiden, und anschließend wurden sie mit dem Giftgas Zyklon-B ermordet. Die Leichen wurden in Krematorien (Verbrennungsöfen) verbrannt.

Massentötungen fanden aber auch an anderen Orten statt, die größte in Babi Yar bei Kiew in der heutigen Ukraine. Dort wurden zwischen 29. und 30. September 1941 fast 35.000 jüdische Menschen umgebracht und weitere Zehntausende in den folgenden Wochen.

Insgesamt wurden unter der nationalsozialistischen Herrschaft etwa 6 Millionen Juden und Jüdinnen, davon etwa 65.000 aus Österreich, ermordet. Auch andere Gruppen wurden als minderwertig und ihr Leben als „nicht lebenswert“ eingestuft: in erster Linie Roma und Sinti (von diesen wurden etwa 500.000 ermordet) und Menschen mit Behinderung, die in sogenannten Euthanasie-Anstalten getötet wurden.⁹

⁹ vgl. <http://www.politik-lexikon.at/holocaust/> (Abfrage 12.4.2017)

III. Eine kleine Geschichte des Comics

Wohl einer der bedeutendsten Vorläufer des *Comics*, man könnte sogar vom „eigentlichen Vater“ sprechen, war der Schweizer Rodolphe Töpffer. Er schuf zu Beginn des 19. Jahrhunderts Bildgeschichten, in denen er Panel-Rahmen und cartoonhafte Zeichnungen verwendete. Die wichtigste Neuerung war aber, dass jedes Panel sowohl Bild als Text enthielt, die ineinandergriffen. Weder die Bilder noch der Text ergeben einzeln betrachtet einen Sinn.¹⁰

Töpffers Einfluss beschränkte sich jedoch weitgehend auf Europa. Da Amerika als Geburtsland des *Comics* gilt, wird man hier auch beim ersten modernen Comic fündig. Richard Felton Outcaults „*The Yellow Kid*“, der ab dem 25.10.1896 als Fortsetzungsstrip in der Sonntagsbeilage („*The American Humorist*“) der amerikanischen Zeitung „*The New York Journal*“ erschien, ist als Beginn der Geschichte des modernen Comics zu sehen. Um die Gunst der Leser zu gewinnen, wurden in amerikanischen Zeitungen Comics bald zum entscheidenden Kriterium gegenüber den Mitbewerbern.¹¹

Ein weiterer amerikanischer Künstler namens Rudolphe Dirks steigerte durch seine „Max und Moritz“ Adaption, „*The Katzenjammer Kids*“, die Auflage der Zeitung „*The New York Journal*“. Dirks hatte im Gegensatz zu Outcault ein Comic-eigenes Vokabular entwickelt. So führte er Neuerungen wie Speedlines und Symbole ein, z.B. kleine Sternchen für Schmerz.¹²

Ein anderer Europäer, nämlich Wilhelm Busch, setzt Maßstäbe mit seiner Bildgeschichte „Max und Moritz“, welche Stoff für zahlreiche Nachahmungen lieferte. Viele sehen in ihm den „Urvater des Comics“, so formulierte es einst auch der Comic-künstler Will Eisner:

„Für mich ist Busch ein Urvater und Pionier des Mediums, mit dem ich seit einem halben Jahrhundert arbeite. Seine Bildgeschichten waren der erste bedeutende Schritt auf einem Weg, an dessen Ende heute die Anerkennung des Erzählens durch sequentiell arrangierte Bilder als grafische Literatur steht.“¹³

¹⁰ vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*, Hamburg: Carlsen 2001, S. 25

¹¹ vgl. Munier, Gerald: *Geschichte im Comic: Aufklärung durch Fiktion?* Hannover 2000, S. 22.

¹² vgl. Knigge, Andreas C.: *50 Klassiker Comics*, Hildesheim 2004, S. 24

¹³ Knigge, Andreas C.: *Alles über Comics*, Hamburg 2004, S. 24

Um die Jahrhundertwende entwickelte sich auch im Deutschen Kaiserreich eine Comic-Strip Kultur in den Wochenendbeilagen der Tagespresse. Comics nahmen jedoch hierzulande vor allem in den kostenlosen Werbe- und Kundenzeitschriften verschiedener Konzerne eine besondere Bedeutung ein.¹⁴

Mit dem ab 1929 erschienenen Comic „*Tintin*“, der in Deutschland unter dem Namen „*Tim und Struppi*“ bekannt wurde, gewann der Comic an Popularität. Bei „*Tintin*“ kann man durchaus vom ersten europäischen Comic-Klassiker sprechen. Außerdem wurde sein Schöpfer Hergé durch einen neuen Zeichenstil, die *Ligne claire*, berühmt.¹⁵

Auf diesen Stil werden wir bei der Analyse von „*Die Suche*“ noch zurückkommen. Mit „*Superman*“ beginnt 1938 das Goldene Zeitalter des amerikanischen Comics: Joe Shuster und Jerry Siegel lösten einen regelrechten Superheldencomic-Boom aus. So entstanden in der Folge *Batman*, *Spiderman*, *Captain America*, *Wonder Woman* u.a. Die Superhelden weisen alle besondere Fähigkeiten auf, zeichnen sich aber auch durch Menschlichkeit und Patriotismus aus – das sind ihre Stärken im Kampf gegen „das Böse“.¹⁶

Neben ihrer Funktion als Lektüre dienten die Superhelden im 2. Weltkrieg aber auch Propagandazwecken. So kreierte Shuster und Siegel bereits 1940 eine Superman-Story, in der Superman den 2. Weltkrieg beendet und die beiden Hauptschurken Adolf Hitler und Josef Stalin vor das Weltgericht der Vereinten Nationen nach Genf verschleppt.¹⁷

Der Geschichtcomic erlebte in den 1930er Jahren seine Geburtsstunde. So veröffentlichte Hal Foster 1937 die ursprünglich als Sonntagsseite konzipierte Serie „*Prince Valiant*“, später wurde diese in Deutschland unter dem Namen „*Prinz Eisenherz*“ veröffentlicht.

In den 1950er und 1960er Jahren kam es in Amerika zu einer massiven Anti-Comic-Kampagne, die auch auf Deutschland übergriff. Ein amerikanischer Psychiater namens Frederic Wertham vertrat vehement die Ansicht, dass moderne

¹⁴ vgl. Fuchs, Wolfgang J./Reitberger, Reinhold: *Comic Handbuch*, Reinbek bei Hamburg 1978, S: 23ff.

¹⁵ vgl. Knigge, Andreas C.: *50 Klassiker Comics*, Hildesheim 2004, S. 41ff.

¹⁶ vgl. Platthaus, Andreas: *Im Comic vereint*, Frankfurt/Main 2000, S. 15

¹⁷ vgl. Palandt, Ralf: „Blühender Blödsinn“ an der Propagandafront. In: *Deutsche Comicforschung 2006*, hrsg. von Eckart Sackmann, Hildesheim 2005, S. 83

Massenmedien, speziell der Comic, zu einer Analphabetisierung und Verrohung der Kinder und Jugendlichen führen würde.

Die amerikanische Comic Industrie versuchte den Anti-Comic-Kampagnen mit einem sogenannten Comic-Code zu begegnen. Dies führte dazu, dass der Comic nur mehr als Kinderliteratur gesehen wurde. In Deutschland hingegen wurde 1953 ein Gesetz gegen die Verbreitung jugendgefährdender Schriften verabschiedet.¹⁸

„Schriften, die geeignet sind, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen und Rassenhass anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.“¹⁹

Über die damals noch offene deutsch-deutsche Grenze wurden auch den Bewohnern der DDR alle Comics, die in der BRD verkauft wurden, zugänglich. Die Jugendlichen stürzten sich mit Begeisterung auf diese Lektüre, was den pädagogisch und politisch Verantwortlichen ein großer Dorn im Auge war. Da das Verbot der Einfuhr keine Wirkung zeigte, ging man dazu über, eigene Jugendmagazine zu gründen. „Atze“ und „Mosaik“ sollten die Jugendlichen zurück auf den Pfad der Tugend führen. Beide bestanden bis zum Ende der DDR und „Mosaik“, ein Geschichtcomic, erscheint heute noch. Beide DDR - Eigenproduktionen wurden jedoch nicht als Comic bezeichnet, sondern liefen unter dem Titel „sozialistische Bildgeschichten“.²⁰

1965 war der in Frankreich bereits 1959 erstmals erschienene Comic „Asterix“ auch endlich in deutscher Übersetzung zugänglich, was zu einer Aufwertung des Mediums führte. „Asterix“ wurde als Verbindung von politischer Satire für Erwachsene, Kinderunterhaltung und als Unterlage für die pädagogische Vermittlung von Wissen angesehen. Daher sollte dieser Comic auch im Latein- und Geschichteunterricht genutzt werden.²¹

Bei „Asterix“ geht es vor allem um Parodierung von Zeitgeschichte vor einem antiken Hintergrund. Historische Fakten werden zwar weitgehend eingehalten, historische

¹⁸ vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic, Hannover 2000, S. 29f.

¹⁹ Knigge, Andreas C.: Alles über Comics, Hamburg 2004, S. 43

²⁰ vgl. Kock, Petra: Das Mosaik von Hannes Hegen. Entstehung und Charakteristika einer ostdeutschen Bildgeschichte, Berlin 1999, S. 11

²¹ vgl. Gunderman, Christine: Jenseits von Asterix, Schwalbach/Ts. 2007, S. 30f.

Requisiten stammen jedoch meistens aus späterer Zeit. Nichtsdestotrotz ist „*Asterix*“ auch heute noch fast ausschließlich der einzige Vertreter in Schulbüchern.²²

In den 1960er Jahren gelangte der in den USA entstandene „Underground-Comix“ nach Deutschland. Dies führte zu einer Enttabuisierung von sexuellen und politischen Inhalten in Comics und förderte somit die Entstehung des Erwachsenen-comics. Durch neue Vertriebswege wurde der bestehende Comic-Code umgangen und Ironie, Sarkasmus sowie Zynismus fanden als Stilmittel Eingang in das Genre.²³

In den 1980er Jahren war der deutsche Comic-Markt sowohl von Internationalisierung als auch Institutionalisierung geprägt. So fanden Comic-Produkte nicht nur aus den USA, sondern aus dem franko-belgischen, spanischen sowie latein-amerikanischen und japanischen Raum Zugang zum deutschen Markt. Weiters wurde 1981 der „Interessenverband Comic“ in Erlangen begründet. Dieser initiierte 1984 den ersten „Erlanger Comic-Salon“. Auch die Intention, Geschichte in Comics zu thematisieren, profitierte von diesem Boom. Die Sparte der Geschichtscomics hat sich seither qualitativ wie quantitativ außerordentlich entwickelt.

Anfang der 1990er Jahre erlebte Deutschland einen Manga-Boom. Diese japanische Comicvariante entwickelte sich schnell zum Verkaufsschlager. Auch die Leserklientel hat sich durch den Erfolg der Mangas verändert. Gilt der Comic ursprünglich als männliche Domäne, wird durch die Mangas die junge Frau nun zur wesentlichen Zielgruppe.

Comics sind derzeit in der deutschen Gesellschaft sehr präsent, so sind zahlreiche Produkte mittlerweile auch in vielen Buchhandlungen eine feste Rubrik im Sortiment. Comic-Strips sind sowohl in deutschen als auch österreichischen Zeitungen und Zeitschriften fester Bestandteil.²⁴

Gerald Munier schreibt in seiner Dissertation (2000) Folgendes über die gegenwärtige Bedeutung von Comics:

„Comics werden heute im schulischen Unterricht bis hin zur politischen Erwachsenenbildung in Lehrwerken und Sachbüchern, im Fahrschulunterricht, im Militärwesen und der Berufsausbildung eingesetzt, darüber hinaus erreichen sie als Massenmedium eine enorm hohe Leserschaft.“²⁵

²² vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 54f.

²³ vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic, Hannover 2000, S. 30f.

²⁴ vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 34-38

²⁵ Munier, Gerald: Geschichte im Comic, Hannover 2000, S. 114

Die Zukunft wird zeigen, in welche Richtung sich der Comic entwickelt. Ob er aufgrund der neuen digitalen Erlebniswelten dem Untergang geweiht ist oder ob er dieser Bedrohung weiter trotzen wird, bleibt abzuwarten.

Als Bibliothekarin mache ich sehr positive Erfahrungen mit diesem Medium und der Möglichkeit, durch den Einsatz von Comics die Lesemotivation zu steigern.

IV. Geschichtscomics

1. Geschichtscomic - Definition

Geschichtscomics sind ein Subgenre der Kunstgattung Comic. Sie werden in der Forschung häufig auch als „historisierende“ oder „historische“ Comics bezeichnet und es handelt sich dabei um visuelle Geschichtserzählungen. Man hat es also in erster Linie mit Darstellungen und nicht mit Quellen der Geschichte zu tun.²⁶

Die „Verwendung“ von Geschichte in Geschichtscomics kann sehr verschieden sein. Michael Sauer formuliert es wie folgt:

„Mal dient eine historische Situation nur als Kulisse, mal sind Comic-Handlung und historischer Hintergrund eng verzahnt; mal spielen historische Personen eine Hauptrolle, mal treten sie nur gleichsam als Merkzeichen für die historische Situierung auf.“²⁷

Geschichtscomics bauen auf den Geschichtsvorstellungen ihrer KünstlerInnen auf. Diese inszenieren für ihre LeserInnen eine vergangene Welt aus Fakten und Fiktionen. Neben der Entscheidung für eine zumindest hauptsächlich in der Vergangenheit verortete Handlung lässt sich noch eine weitere grundlegende Intention beobachten: Die KünstlerInnen entscheiden sich für oder gegen den Anspruch, ein historisch triftiges Produkt erarbeiten zu wollen. Fällt die Entscheidung pro aus, ist eine historische Recherche unumgänglich.²⁸

Pascal Croci hierzu:

„Ich bin weder Historiker noch verfasse ich eine Dokumentation, aber ich habe versucht, den Ablauf der Ereignisse so tatsachengetreu wie möglich zu rekonstruieren.“²⁹

²⁶ vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 46

²⁷ Sauer, Michael: Bilder im Geschichtsunterricht, Seelze-Velber 2007, S. 135

²⁸ vgl. Platthaus, Andreas: Im Comic vereint, Frankfurt/Main 2000, S. 211

²⁹ Palandt, Ralf: Der Holocaust im Comic – In Comixene (2005) H. 86/87, S. 47

Viele Geschichtscomic-KünstlerInnen integrieren vorhandene historische Fotografien oder historische Gemälde in ihre Darstellungen, wenngleich in Form von zeichnerischen Adaptionen. Dies wird vor allem als eine Form von Authentizitätsbeteuerung interpretiert.

Beschließt der Künstler jedoch auf historische Triftigkeit weniger Wert zu legen, wird der Aspekt der Recherche fakultativ. Es entstehen in der Folge vorwiegend Fantasieprodukte, die unterhalten wollen. Dem Anspruch der LeserInnen nach historischer Bildung können diese Werke nicht genügen. Es gibt natürlich auch hier Mischformen, die durchaus lehrreich sein können, wie die Serie „*Asterix*“ beweist.³⁰

2. Entwicklung des Geschichtscomics

Wie bereits erwähnt, gilt Hal Fosters „*Prinz Eisenherz*“ als erster Geschichtscomic.³¹ Im Gegensatz zur üblichen Comicgestaltung verwendete Foster keine Sprechblasen für seine Zeichnungen, sondern platzierte den Text unter seine Bilder. Er arbeitete dabei mit großer Sorgfalt, aufgrund dessen wirkten seine Bilder sehr authentisch. „*Prinz Eisenherz*“ ist weniger historisch authentisch, sondern viel mehr eine Mischung aus gut recherchierten Kostümen und architektonischen Produkten aus einer Zeitspanne von etwa tausend Jahren.³²

1953 schuf Hansrudi Wäscher mit „*Sigurd*“ den ersten deutschen Geschichtscomic. Auch Sigurd ist ein Ritterheld, auch er beschützt das Gute und bekämpft das Böse. Sigurd wird im Sagenumfeld des Nibelungenliedes angesiedelt, historische Bezüge werden jedoch kaum hergestellt.

Nach Munier kommt Hansrudi Wäscher große Bedeutung für die Schaffung eines Geschichtsbewusstseins bei seiner Leserschaft in den 1950er und 1960er Jahren zu. Bei „*Sigurd*“ überwiegt jedoch Unterhaltung. Historische Triftigkeit wird für dieses Produkt nicht in Anspruch genommen.

Sehr wohl auf historische Triftigkeit setzen die von 1952 bis 1969 erschienenen „*Illustrierten Klassiker*“ bzw. die von 1953 bis 1958 publizierten „*Abenteuer der Weltgeschichte*“. Aufgrund der historischen Triftigkeit und der redaktionellen Aufsicht

³⁰ vgl. Pandel, Hans-Jürgen: Die Wahrheit der Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch, S. 89

³¹ vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 50

³² vgl. Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker Comics, Hildesheim 2004, S. 82ff.

von Historikern fanden sie sogar Eingang in den Geschichtsunterricht der 1950er und 1960er Jahre und dies trotz der damaligen negativen Sichtweise auf das Medium Comic.³³

„*Asterix*“ gilt bis heute als der prototypische Geschichtscomic. Diesem Comic kommt bei der gesellschaftlichen Etablierung von historischen Themen im Comic enorme Bedeutung zu. Dabei besitzt er, genauer gesehen, lediglich historische Anteile: Vor antikem Hintergrund werden Zeit- und Kunstgeschichte parodiert. Die historische Verortung in Bezug auf historische Fakten wird weitgehend eingehalten, die historischen Requisiten entstammen aber eher pauschal der römischen Antike. Zum Welterfolg wird „*Asterix*“ aufgrund der intellektuellen Komik, erzeugt durch die parodistische Versetzung von zeitgenössischer Politik, Kunst und zeitgenössischem Alltagsleben in die Antike.³⁴

Zu Beginn der 1980er Jahre fand ein bedeutsamer Paradigmenwechsel statt. Es kam zu einer Hinwendung zur Alltagsgeschichte von „kleinen Leuten“, weg von der Geschichte, die von großen Männern gemacht wurde. Historisch triftige Geschichtscomics zu schaffen, wurde mehr und mehr zur Intention der Künstler und Künstlerinnen. Auch wenn es sich um fiktive Geschichten handelte, wurden die historischen Hintergründe detailliert und authentisch dargestellt.³⁵

Will Eisner zählt zu den Leitfiguren des Wandels innerhalb der Geschichtscomic-Kultur. Seine jüdische Identität beeinflusste die Themen seiner Comics. Außerdem gilt Eisner als Erfinder des „*Graphic Novel*“ und ihm verdanken wir auch die Definition des Comic als „*sequentielle Kunst*“.³⁶

Betrachtet man die weitere Entwicklung des Geschichtscomics, stößt man auf die französische Comicserie „*Les Passengers du vent*“ („*Reisende im Wind*“) von François Bourgeon, die ab 1979 in Frankreich und ab 1981 in Deutschland erschien. Es wird der Sklavenhandel am Ende des 18. Jahrhunderts thematisiert. Der Geschichtscomic zeigt auf, mit welcher Menschenverachtung die schwarzen Sklaven von ihren weißen Herren behandelt worden sind.³⁷

³³ vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 51f.

³⁴ vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 54

³⁵ vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic, Hannover 2000, S.115

³⁶ vgl. Behringer, Marco: Der Holocaust in Sprechblasen. Erinnerung im Comic, Marburg 2009, S. 57

³⁷ vgl. Mounajed, René: Geschichte in Sequenzen, Frankfurt am Main 2009, S. 57

In die „*Die Türme von Bos-Maury*“ („*Les tours de Bois-Maury*“)³⁸, welche ab 1986 in Deutschland erschienen, folgt Hermann Huppen der Tradition der neuen Erzählweise in Geschichtscomics. Das Leben der „kleinen Leute“ im Mittelalter des 11./12. Jahrhunderts und die Kreuzzugthematik werden dargestellt.³⁹

Ein weiterer Meilenstein der Comicgeschichte kam 1982 auf den deutschen Comic-Markt: „*Hadashi no gen*“ („*Barfuß durch Hiroshima*“). Es handelt sich dabei um ein Geschichts-Manga des japanischen Künstlers Keiji Nakazawa. „*Barfuß durch Hiroshima*“ befasst sich mit dem Abwurf der Atombombe über Hiroshima am 6. August 1945. Der Comic thematisiert die Geschichte des Jungen Nakazawa, der den Atombombenabwurf über Hiroshima im Alter von sechs Jahren miterleben muss. Nur er und seine Mutter überleben diesen folgenschweren Tag. Es handelt sich dabei jedoch nicht um eine Autobiografie, sondern Nakazawa bleibt im Genre des Romans. Er bezieht fiktive Elemente bewusst mit ein, präsentiert aber zugleich eine humanistische Botschaft gegen Krieg und Atomwaffen.⁴⁰

Auch der Künstler Art Spiegelman verfolgt eine belehrende Intention mit seinem Werk „*Maus, a Survivor's Tale*“. Bei seiner Veröffentlichung in Deutschland 1989 verursachte dieser Geschichtscomic zahlreiche Diskussionen. Drei Jahre später folgte der zweite Teil der Geschichte. Spiegelman erzählt darin die Geschichte seiner Eltern, die Auschwitz überlebten, so aber auch Teile seiner Autobiografie. „*Maus*“ ist der erste Geschichtscomic, der die Shoa thematisiert.⁴¹

Dies zog eine lautstarke Diskussion darüber nach sich, ob ein Thema wie der Holocaust in einem trivialen Medium wie dem Comic dargestellt werden dürfe. Besonders wichtig ist in diesem Fall, dass „*Maus*“ einen großen Beitrag zur Aufwertung von Comic-Literatur geleistet hat. In der Folge kam es zu weiteren Produktionen und es wurde ein regelrechter Geschichtscomicboom ausgelöst.⁴²

³⁸ In der deutschen Ausgabe wurde der Ortsname verändert. Aus „Bois-Maury“ wurde Bos-Maury.

³⁹ vgl. Mounajed, René: *Geschichte in Sequenzen*, Frankfurt am Main 2009, S. 59

⁴⁰ vgl. ebd., S. 61f.

⁴¹ vgl. Pandel, Hans Jürgen: *Die Wahrheit der Fiktion*, S. 82

⁴² vgl. Mounajed, René: *Geschichte in Sequenzen*, Frankfurt am Main 2009, S. 65

Mit „*Maus*“ legte Spiegelman den Grundstein für zahlreiche weitere Geschichts-comics, wie die Comics „*Die Suche*“ 2008, „*Auschwitz*“ 2002 bzw. in Deutschland 2005 und „*Yossel. April 19, 1943*“ 2005, deren Gegenstand auch der Holocaust ist.⁴³

V. Sprache des Comics

Bei einem Comic handelt es sich um eine spezielle Gattung des graphischen Erzählens.⁴⁴

Ein Comic ist eine Aneinanderreihung von bildlichen Sequenzen, einzelne Bilder bezeichnet man als Panels. Ein Bild allein aber bildet noch keinen Comic. Eine Sequenz besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Panels, die eine Handlung erzählen. Bei der Form der Panels dominiert das Viereck, aber je nach Intention kann dieses variiert werden.⁴⁵

Wie das Panel gestaltet ist, hat großer Bedeutung für die Narration eines Comics. Jedes Panel beeinflusst die weiteren und vorherigen Panels. Der Schwerpunkt liegt jedoch auf der Sequenz, da erst durch diese eine erzählerische Einheit entsteht. Üblicherweise werden Comics von links nach rechts und von oben nach unten gelesen. Mangas, japanische Comics, haben dagegen die Leserichtung von unten nach oben und von rechts nach links.⁴⁶

Die Entwicklung der Handlung sowie der Stimmungsaufbau wird von jedem einzelnen Bild beeinflusst und auch das Umschlagbild erzählt eine Geschichte. Aber erst durch die gegenseitige Ergänzung von Bild und Text entsteht eine Narration, die auf beiden Elementen basiert.⁴⁷

Ein weiteres Element, welches den Comic erst zu einer Geschichte macht, ist der *Hiatus*. Darunter versteht man den Zwischenraum zwischen zwei Bildern. In diesem vergeht Zeit, indem er ausdrückt, dass nicht dargestellte Ereignisse geschehen sind. Der Leser ist angeleitet, durch seine Phantasie diesen Raum zu füllen und die separaten Bilder gedanklich zu einer zusammenhängenden, geschlossenen Wirkung

⁴³ vgl. ebd., S. 253, 269 und 272

⁴⁴ vgl. Pandel, Hans Jürgen: Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, Schwalbach/Ts. 2010, S. 349

⁴⁵ vgl. ebd., S. 352

⁴⁶ vgl. Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse, Konstanz 2008, S. 76

⁴⁷ vgl. ebd., S. 69ff.

zu verbinden.⁴⁸

Diese Übergänge können in verschiedene Kategorien eingeteilt werden, welche eine unterschiedlich starke Induktionsleistung des Lesers verlangen, beginnend mit dem Übergang von Augenblick zu Augenblick, Übergang von Handlung zu Handlung, einem Übergang von Gegenstand zu Gegenstand bis zu einem Übergang von Szene zu Szene. Eine weitere Art stellt der Übergang von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt dar. Die letzte Art des Übergangs ist die *Paralogie*, bei der ein logischer Zusammenhang zwischen den Panels fehlt, dieser sich jedoch zwangsläufig entwickelt.⁴⁹

Der Panelrahmen, auch *Habitus* genannt, ist ein weiteres Element des Comics. Er dient der Begrenzung einzelner Panels und ist meist rechteckig. Man findet jedoch auch andere Formen, wenn z.B. die Zeit reguliert werden soll. Eine stabil, gleichmäßig fortlaufende Handlung wird durch rechteckige gleichmäßige Panels ausgedrückt, während unregelmäßige Vierecke Dynamik, Spannung und Unruhe erzeugen. Andere Gestaltungsmöglichkeiten sind das Aufbrechen oder Auflösen dieser Rahmen, um ein Ereignis oder eine Handlung besonders dynamisch wirken zu lassen. Das gesamte Rahmengitter einer Seite wird als *Gutter* bezeichnet.⁵⁰

Sprech- oder Gedankenblasen stellen ein weiteres Element des Comics dar, dazu kommt der Blocktext, der meistens oberhalb des Bildes in einem Kasten platziert wird. Sprech- oder Gedankenblasen stellen eine Wiedergabe der wörtlichen Rede dar. Blocktexte dagegen enthalten Kommentare und Situationsbeschreibungen sowie metanarrative Bemerkungen des Erzählers, die darauf abzielen, mittels eines Erzählzusammenhangs Raum und Zeit zu überbrücken. In die Denk- und Sprechblasen werden die Texte meist handschriftlich hineingesetzt (gelettert). Durch verschiedene Gestaltungen der Texte werden akustische Informationen vermittelt. Große fettgedruckte Buchstaben verweisen z.B. auf große Lautstärke.⁵¹

⁴⁸ vgl. Pandel, Hans Jürgen: Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, Schwalbach/Ts. 2010, S. 353

⁴⁹ vgl. McCloud, Scott : Comics richtig lesen, Hamburg 2001, S. 80f.

⁵⁰ vgl. Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse, Konstanz 2008, S. 60ff.

⁵¹ vgl. Pandel, Hans Jürgen: Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, Schwalbach/Ts. 2010, S. 354ff.

Es lässt sich weiters feststellen, dass mit der Größe der Darstellung von Personen und Ereignissen die Identifikationsmöglichkeit des Lesers variiert. Perspektiven verdeutlichen Beziehungen in einem dreidimensionalen Raum. Der Leser wird dadurch entweder in die Rolle eines beteiligten oder unbeteiligten Beobachters versetzt. So unterscheidet man zwischen Vogelperspektive, Obersicht, Augenhöhe, Untersicht und Froschperspektive. Der Leser ist gezwungen, die Perspektive einzunehmen, welche ihm durch den eingenommenen Blickpunkt ermöglicht wird.⁵² Um dem Comic eine individuelle Note zu verleihen, werden verschiedene Zeichenstile von den Comiczeichnern bewusst eingesetzt. Unterschiedliche Zeichenstile stellen differierende Weltsichten dar und auch die Beschränkung auf die Farbkombination Schwarz-Weiß stellt einen bestimmten Stil dar. Farben legen das Augenmerk stärker auf äußere Gestaltung, zudem können sie Stimmungen ausdrücken sowie räumliche Tiefe erzeugen. Farben helfen aber auch, Zeitebenen zu verdeutlichen oder verschiedene Assoziationen hervorzurufen. Schwarz-weiße Comics werden anders gelesen als farbige, da sie eine geringere Anzahl an visuellen Informationen enthalten.⁵³

⁵² vgl. Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse, Konstanz 2008, S. 84ff.

⁵³ vgl. ebd., S. 150ff.

VI. Die Darstellung des Holocausts im Comic

“Furchtbare Verbrechen sind so sinnlos und irrational, dass sie nach kurzer Zeit vergessen sind. Der normale Verstand kann nichts damit anfangen. Er legt sie wieder ab, als seien sie nicht geschehen.“

ELIAS CANETTI⁵⁴

Sequentielle Kunst kann sich in verschiedener Art und in unterschiedlicher Qualität mit historischen Themen auseinandersetzen. Da der Holocaust ein heikles geschichtliches Thema darstellt, ist viel Wissen und Geschick gefragt, um es angemessen im Comicformat darzustellen. Das Erinnern an sich ist letztlich nicht a priori lobenswert. Graphische Literatur, die diesen Versuch unternommen hat, lässt sich in jene Werke, die eine fiktive Erinnerung an die Shoah beinhalten, sowie Bildgeschichten, die eine authentische Erinnerung enthalten, unterteilen.⁵⁵

1. Fiktive Erinnerung

Der Holocaust wird in Abenteuerimaginationen und Superheldencomics fallweise als Kulisse missbraucht. In solchen Bildgeschichten ist das Gut-Böse-Schema stark ausgeprägt. Die Superhelden brauchen eine entsprechende Bühne oder ein fiktives Abenteuer, wo sie das Böse besiegen können. Es ist nicht von Bedeutung, ob historische Ereignisse exakt rekonstruiert werden. Fiktiv heißt nicht, dass alle historischen Bestandteile - Personen, Orte und Ereignisse - frei erfunden sind, aber Comics dieser Gattung zielen nicht auf eine authentische Darstellung ab. Es ist daher anzuzweifeln, ob Comics des Typs fiktive Erinnerung geeignet sind, den Völkermord an den Juden in ethisch angemessener Weise zu präsentieren. Einige Beispiele, die diesen Typ repräsentieren, möchte ich hier nur kurz aufzählen:

„*Meisterrasse*“ (1955), „*Obscuro*“ (1986), „*Kann denn Liebe Sünde sein*“ (1992), „*Der Weg des Königs*“ (1992), „*Captain America*“ (1979;1980;1991;), „*Wolverine*“ (2006);⁵⁶

⁵⁴ Canetti, E. zit. nach *Sonderkommando Auschwitz-Birkenau*. Dokumentation von E. Weiss. Frankreich 2007

⁵⁵ vgl. Behringer, Marco: *Der Holocaust in Sprechblasen. Erinnerung im Comic*, S. 43

⁵⁶ vgl. ebd. S. 45-69

2. Authentische Erinnerung

Hier soll ein kurzer Überblick gegeben werden, über jene graphischen Werke, welche versuchen, Historie bzw. den Massenmord am Judentum in ernsthafter Weise zu rekonstruieren. Es kann eine Unterteilung erfolgen in Quellencomics sowie real-geschichtliche Comicnacherzählungen einerseits und Comicbiographien oder Sachcomics andererseits.

2.1. Quellencomics/real-geschichtliche Comicnacherzählungen

Bildgeschichten, die in diesen Bereich fallen, zeichnen sich dadurch aus, dass sie Informationen über vergangene Zeiten beinhalten. Nicht alle Elemente - Ort, Personen und Ereignisse - müssen faktisch belegt sein. Es muss jedoch ersichtlich sein, dass die Comickünstler eine ernsthafte Auseinandersetzung mit der Thematik suchen. Im Idealfall liefert die sequentielle Kunst Informationen und Bilder über den Alltag und die soziale Wirklichkeit während der Shoah.

Einige Beispiele für Comics, welche diesem Typ entsprechen:

„Adolf“ (1983), „Auschwitz“ (2002), „Die Entdeckung“ (2003), „Die Suche“ (2008), „Yossel. April 19, 1943 – Eine Geschichte des Aufstands im Warschauer Ghetto“ (2005).⁵⁷

2.2. Comicbiographien/Sachcomics

Wie beim Film gibt es auch bei Bildgeschichten die Möglichkeit, auf dokumentarischem Weg historische Zeiten darzustellen. Es muss sich jedoch nicht - wie bei einem Dokumentationsfilm - um direkt übertragene Geschichte handeln, auch die Ästhetik muss nicht immer eine realistische sein. Eine sogenannte Semifunnyästhetik kann zum Einsatz kommen, wenn inhaltlich verbürgt die Shoah erzählt wird. Comicbiographien bzw. -autobiographien beinhalten Fakten aus dem Leben des Comicautors oder aus dem Leben anderer Personen. Sachcomics sind Dokumentationen sehr ähnlich. Bei diesem Typ sind Ästhetik und Narrative meist wirklichkeitsgetreu mit der Historie verbunden. Diese Comics enthalten echte Erlebnisse aus Vernichtungslagern oder von Naziverbrechen.

⁵⁷ vgl. Behringer, Marco: Der Holocaust in Sprechblasen. Erinnerung im Comic, S.70-95

Als Klassiker unter den Shoahcomics ist zweifelsfrei „*Maus - Die Geschichte eines Überlebenden*“ (1986; 1991) zu sehen. Weitere Beispiele, welche diese Rubrik bedienen: „*Der Schrei nach Leben*“ (1988), „*Hitler; Bd. 2: Der Völkermörder*“ (1989), „*Allein unter allen*“ (2006), „*Judenhass*“ (2008).⁵⁸

VII. Holocaustcomics im Schulunterricht?

„Beim Lesen von Comics können Inhalte durch die gekoppelte Bild-Text-Information besser behalten werden. Die Dialektik von verbalen und visuellen Effekten führt zu variationsreichen Möglichkeiten, komplexe Informationen zu vermitteln.“⁵⁹

Wolfinger ist der Meinung, dass sequentielle Kunst bei der Aneignung von Wissen eine emotionale Erfahrbarkeit von Historie ermöglicht:

„Bilder berühren mehr als Texte. [...] Comics sehen Geschichte als Erleben der - und nicht als Wissen um die - Ereignisse.“⁶⁰

Verschiedene Wissenschaftler und Pädagogen haben Untersuchungen zur Wirksamkeit von Historiencomics in Bezug auf Geschichtswissen und Geschichtsbewusstsein durchgeführt.

Annekatriin Dohm kam in ihrer Analyse zu dem Ergebnis, dass „*Maus*“ zur Bildung des Geschichtsbewusstseins der SchülerInnen beitrage. Spiegelmans Bildgeschichte sporne zur Auseinandersetzung mit dem historischen Sachverhalt an. Nach Dohm können sich die Jugendlichen durch die Lektüre von „*Maus*“ Folgerungen und Orientierung für ihr Leben ableiten. Dies kann intensiver sein als wissenschaftlich nüchterne oder mit moralischen Wertungen versehene Informationen über den Holocaust. Dieser Comic helfe ihrer Forschung nach, die Unbegreifbarkeit der Shoah zu überwinden.⁶¹

Nach „*Maus*“ kam erst wieder mit der Veröffentlichung von „*Die Entdeckung*“ und „*Die Suche*“ eine Debatte um den Einsatz von Comics im Geschichtsunterricht auf,

⁵⁸ vgl. Behringer, Marco: Der Holocaust in Sprechblasen. Erinnerung im Comic, S. 96-121

⁵⁹ Wolfinger, Stefan: Von Karl Marx bis Carl Barks. Comics und Geschichte, S. 73

⁶⁰ ebd. S. 74

⁶¹ vgl. Dohm, Annekatriin: Historisches Lernen an Comics – untersucht an Spiegelmans Maus. Oldenburg 1999, S. 77ff.

da Heuvels Comics in ausgewählten Schulen in Berlin und Nordrhein-Westfalen zur Vermittlung der NS-Zeit eingesetzt wurden.⁶²

VIII. Die SUCHE – Graphic Novel über den Holocaust

1. Die Entstehungsgeschichte⁶³

„Die Suche“ wurde über einen Zeitraum von drei Jahren in einem diskussionsreichen und intensiven Prozess entwickelt, es handelt sich dabei um ein Auftragsprodukt. Herausgeber ist das Anne Frank Haus Amsterdam in Zusammenarbeit mit dem Jüdischen Historischen Museum Amsterdam. Das Szenario wurde von Ruud van der Rol, Lies Schippers und Eric Heuvel entwickelt, die Zeichnungen stammen von Heuvel. Weiters waren Expertinnen und Experten der historisch-politischen Bildungsarbeit zum Nationalsozialismus beteiligt, so z.B. Wolf Kaiser vom Haus der Wannsee-Konferenz (Berlin). Die niederländische Version entstand in Kooperation mit Jugendlichen und Lehrkräften und wurde darüber hinaus mit Schülerinnen und Schülern getestet.

Der Entstehungsprozess verfolgte mehrere pädagogische Ziele: Einerseits sollte Faktenwissen über den Holocaust vermittelt werden, andererseits stand die Auseinandersetzung mit den Rollen von Opfern, Helfern und Tätern sowie der „Zuschauer“ im Mittelpunkt. Im Fokus des pädagogischen Konzepts stehen Handlungsmotive und Entscheidungsspielräume. Die Suche wurde explizit als pädagogisches Material konzipiert und gezeichnet. Als Basis für die Zeichnungen dienten historische Fotografien und die Handlung beruht oftmals auf Augenzeugenberichten. Neben der historisch korrekten Darstellung soll vermittelt werden, dass der Holocaust tatsächlich geschehen ist. Als diskussionsreich und schwierig erwies sich für das Autorenteam die angemessene Darstellung des Massenmordes. Das Team entschied sich dafür, keine expliziten Zeichnungen von Mord und Gewalt zu integrieren, sondern die Verbrechen indirekt zu zeigen.

⁶² vgl. Behringer, Marco: Der Holocaust in Sprechblasen. Erinnerung im Comic, S. 149

⁶³ vgl. Anne Frank Zentrum (Hrsg.), Holocaust im Comic – Tabubruch oder Chance? Geschichtscomics für den Unterricht am Beispiel der Graphic Novel „Die Suche“ . Tagungsdokumentation. Amsterdam 2009, S. 6ff.

www.annefrank.de

Kritiker haben „*Die Suche*“ als „*Tim und Struppi*“ von Auschwitz bezeichnet. Die dahinterliegende Frage, ob die Graphic Novel den Holocaust trivialisierend darstellt, ist durchaus berechtigt und soll von den Jugendlichen auch reflektiert werden. Wichtig ist, dass „*Die Suche*“ immer Teil einer breiter angelegten Unterrichtsarbeit zum Holocaust sein sollte. Sie eignet sich daher gerade als Einstieg sehr gut.

2. Inhalt und narrativer Rahmen⁶⁴

„*Die Suche*“ ist eine fiktionale Familiengeschichte, die auf tatsächlichen Ereignissen und Schicksalen beruht. Sie wird von Esther Hecht erzählt, die sich mit ihrem Enkel Daniel auf die Spuren ihrer Kindheit als verfolgtes jüdisches Mädchen begibt. Die Geschichte der Familie Hecht während der Zeit des Nationalsozialismus ist in eine Rahmenhandlung der Gegenwart eingebettet. Sie muss im Laufe der Geschichte aus verschiedenen Quellen zusammengesetzt werden. Der Titel des Comic/ der Graphic Novel bezieht sich auf den Prozess des Erinnerns und auf die Suche nach fehlenden Informationen, die Esther mit ihrem Enkel Daniel und dessen Freund Jeroen antritt. Esther weiß zunächst nur wenig über den Tod ihrer Eltern in Auschwitz.

Die jüdische Familie Hecht emigriert nach den Novemberpogromen von Karlsruhe nach Amsterdam, wo die Tochter Esther mit ihren Freundinnen und Freunden aufwächst. Als jedoch nach der Besetzung der Niederlande durch die deutsche Wehrmacht auch dort antijüdische Gesetze gelten, wird der Umgang zwischen jüdischen und nicht-jüdischen Kindern zunehmend erschwert.

Esther hat eine beste Freundin, Helena, deren Vater als Polizist Teil der Gestapo ist. Beide Mädchen sind mit Bob, dem Nachbarsjungen, befreundet. Dieser wird als Jude aus dem Boxverein ausgeschlossen und bald beginnen Razzien und Deportationen in Amsterdam.

Die Familie Hecht plant ihre Flucht mit der Unterstützung eines Kollegen des Vaters, Professor Bouwer. Bevor jedoch diese gelingt, werden Herr und Frau Hecht verhaftet. Esther wird am Heimweg von der Schule durch Helenas Vater gewarnt. Es stellt sich für sie die Entscheidung, ihren Eltern zu folgen oder sich zu verstecken. Esther kann mit der Hilfe von Professor Bouwer untertauchen. Sie trifft auf weitere Menschen, die bereit sind, ihr zu helfen, obwohl sie selbst damit ein großes Risiko eingehen. Schließlich erlebt Esther das Ende des Krieges und der Besetzung und

⁶⁴ vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: *Die Suche*. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 6f.

hofft, in Amsterdam ihre Eltern wiederzufinden. Sie trifft jedoch nur ihren Freund Bob, der Auschwitz überlebt hat. Er teilt ihr mit, dass ihre Eltern nicht mehr am Leben sind. Als einzige Überlebende der Familie emigriert sie in die USA.

Jahrzehnte später ist dies alles, was Esther und Helena ihren Enkeln Jeroen und Daniel erzählen können. Bob, der mehr weiß als sie, hat sie aus den Augen verloren. Daniel, Esthers Enkel, macht Bob über das Internet in Israel ausfindig und Esther macht sich auf den Weg, ihn zu besuchen. Sie erfährt die traurige Geschichte darüber, was ihre Eltern in Auschwitz vor ihrem Tod erleben mussten.

Am Ende der Erzählung hat Esther schmerzhaftes Gewissheit über das Schicksal ihrer Eltern. Sie leidet auch darunter, dass die Erinnerung an ihre Eltern mehr und mehr schwindet. Da fällt Helena ein, dass sie ein Familienfotoalbum der Familie Hecht auf ihrem Dachboden gefunden hat. Sie gibt es an Esther zurück. Am Ende des Comics sieht man auf einer Doppelseite des Albums Fotos aus Esthers Kindheit. Esthers Suche nach Spuren ihrer Familiengeschichte endet, indem auf diese Weise die Zeitebenen des Comics zusammengeführt werden.

3. Historischer Hintergrund

Nach der „Machtergreifung“ der Nationalsozialisten 1933 wurden die jüdischen Mitbürger in Deutschland zunehmend diskriminiert und entrechtet. Meilensteine setzten dabei die Verabschiedung der Nürnberger Gesetze 1935 und die Reichspogromnacht 1938 (willkürliche Enteignung und Zerstörung von jüdischem Eigentum sowie Verschleppung und Ermordung von Juden). Aufgrund der sich ständig verschlechternden Lage wanderten viele Menschen jüdischer Abstammung aus. Im Jahre 1941 trat an die Stelle der gewollten Emigration die „Endlösung der Judenfrage“, also die Ermordung aller Juden in Europa. Reinhard Heydrich, Leiter des Reichsicherheitshauptamtes (RSHA) und des Sicherheitsdienstes (SD), berief hierzu im Januar 1942 eine Konferenz am Berliner Wannsee ein.⁶⁵

⁶⁵ vgl. Mounajed, René: Comic erzählen Geschichte, Bamberg 2010, S. 49

4. Authentisch? Fiktionalität und historische Fakten in „Die Suche“⁶⁶

„Die Suche“ verbindet eine fiktionale Handlung mit der Darstellung historischer Ereignisse. Familie Hecht erlebt Entrechtung und Ausgrenzung ab 1933 in Deutschland. Zeichnungen, die auf historischen Fotografien basieren, thematisieren den Boykott jüdischer Geschäfte sowie die Folgen rassistischer Gesetze und die Novemberpogrome 1938.

Die Abbildungen der Deportationszüge, des Konzentrationslagers Auschwitz-Birkenau und der Wannseekonferenz versuchen die Geschichte des Holocaust zu veranschaulichen. Die entwürdigende Behandlung der Menschen im Vernichtungslager, verschiedene Formen von Widerstand und Überwachung sowie die Beteiligung „ganz normaler“ Menschen sind in einen narrativen Rahmen eingebettet.

Die fiktiven Protagonisten repräsentieren verschiedene gesellschaftliche Rollen - Täter, Opfer, Zuschauer sowie Helfer der Verfolgten und Helfer der Täter. Die unterschiedlichsten Perspektiven zeigen gesellschaftliche Strukturen auf. Die pädagogische Arbeit mit dem Comic/ der Graphic Novel „Die Suche“ stellt diese in den Mittelpunkt.

„Die Suche“ stellt einen wesentlichen Beitrag zum reflektierenden und kritischen Umgang mit Geschichte dar. Sie hat dabei ein besonderes Potenzial. Stärker als andere Formate regt sie zum Nachdenken über Darstellung, Perspektive und Darstellbarkeit an.

5. Comicstil: Ligne claire⁶⁷

Den Stil, in dem „Die Suche“ gezeichnet ist, nennt man „Ligne claire“ (klare Linie). Hergé gilt als Begründer dieses Stils. Die einfach, abstrakt gezeichneten Figuren sind von hohem Wiedererkennungswert. Dieser Stil gibt durch die universellen Gesichtszüge der Figuren viel Raum für eigene Interpretationen. Dagegen sind Hintergründe, Gegenstände, Landschaften detailliert, schattiert und schraffiert dargestellt. Die verschiedenen Zeitebenen, in denen die Geschichte erzählt wird, werden durch Symbole und Farbgebung differenziert. Viel Wert wird auf die detailgetreue Darstellung historischer Orte, Symbole, Kleidung und Uniformen gelegt.

⁶⁶ vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 7f.

⁶⁷ vgl. ebd. S. 9f.

Um in der komplexen Erzählung den Überblick zu behalten, sind die Protagonisten einfach dargestellt. Sie tragen auch durchgängig dieselben Kleidungsstücke während der Rahmenhandlung. Trotz der abstrakten Gesichtszüge sind sie erkennbar traurig, erschrocken, wütend und gerührt. Nichts an den Figuren lenkt ab. Diese Darstellung dient hauptsächlich dazu, die Geschichte zu transportieren.

„*Die Suche*“ ist ein didaktisch entwickelter Comic für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen. Da die „*Ligne claire*“ hierzulande eher mit Comics wie „*Tim und Struppi*“ assoziiert wird, werden die Darstellungen in „*Die Suche*“ teilweise als zu kindisch, zu naiv, zu pastellfarben kritisiert. Wodurch jedoch auch interessante Fragen aufgeworfen werden: Welcher Stil wird dem Thema Holocaust gerecht? Was soll die Darstellung auslösen? Was ist „realistisch“?

IX. Praktische Beispiele für den Unterricht mit „Die Suche“

Sinnvoll ist ein fächerübergreifender Unterricht mit dem Comic. So kann die Auseinandersetzung mit den ethischen Dilemmata gut mit Methoden kreativen Schreibens und szenischen Darstellungen umgesetzt werden. Im Fach Deutsch besteht auch die Möglichkeit durch das Bearbeiten eines Lesetagebuches zur Lektüre eine entsprechende Informationsgrundlage zu schaffen.

Andererseits eignet sich das Werk als Einstieg in das historische Lernen zur Judenverfolgung im Nationalsozialismus. Zahlreiche eingearbeitete Verweise auf geschichtliche Aspekte erschließen einen narrativen Rahmen für historisches Wissen zum Thema Holocaust. Die Darstellung als Comic macht die Geschichte zugänglich ohne zu überfordern. Viele Jugendliche verfügen über ein - oft diffuses - Vorwissen aus Familienerzählungen, Reportagen, Spielfilmen, Büchern etc., bevor es im Geschichtsunterricht zu einer Thematisierung der Judenverfolgung kommt. Der Rahmen des Comics bietet die Möglichkeit, dieses Wissen einzuordnen, Zusammenhänge herzustellen und bereits vorhandene Einstellungen zu reflektieren. Ereignisgeschichte in biographischer Rahmenerzählung erleichtert weiters das Verständnis.

Thematisiert man Holocaust, muss man unweigerlich über die Beteiligten und deren Perspektiven sprechen. Reines Faktenwissen ohne Bindung an gesellschaftliche Standpunkte existiert nicht. Bei ehemaligen Verfolgten, Helfern, Tätern oder Zuschauern bzw. deren Nachkommen speisen sich die Auseinandersetzungen über Geschichte aus nicht deckungsgleichen Perspektiven. Persönliche Verantwortlichkeit und alternative Handlungsmöglichkeiten beurteilen zu können, erfordert neben historischem Wissen ebenso die Reflexion des eigenen Standpunktes. Der Empathie mit den historischen Akteuren kommt hier große Bedeutung zu, es ist jedoch nicht Identifikation gemeint. Verschiedene Blickwinkel einzunehmen, bedeutet sich dem Spannungsverhältnis von Zuschauern, Tätern, Verfolgten und deren Helfern auszusetzen. „Die Suche“ bietet eine Projektionsfläche an, die Handlungsmöglichkeiten und Dilemmata verschiedener Personengruppen reflektieren und hinterfragen. Eine wertvolle Erkenntnis wäre hier die Tatsache, dass hinter historischen Prozessen immer Entscheidungen individueller Personen stehen. Letztlich stehen die moralische Urteilsfähigkeit und die kritische Auseinandersetzung mit der sozialen Welt im Vordergrund und hiermit bietet es sich an, das Fach Religion

als tragende Säule in das Projekt miteinzubinden.⁶⁸

Im Kunstunterricht kann ein ästhetischer Zugang erarbeitet werden. Hier bietet sich die Möglichkeit, historische Fotografien miteinzubinden, die als Vorlage für die Zeichnungen dienen. Die gemeinsame Suche nach Darstellungsabsichten sowie die Auseinandersetzung mit der Frage, wie es sich mit der Objektivität der Perspektive dieser Fotografien verhält, hilft den Schülern und Schülerinnen, ihr Bewusstsein für historische Quellen zu schärfen und einen kritischen Blick auf verschiedene Repräsentationsformen zu entwickeln.

⁶⁸ vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 17

1. Was ist ein Comic?⁶⁹

In einem Comic wird die Geschichte in mehreren **PANELS** erzählt. Ein **PANEL** ist ein **FELD**. Meistens besteht es aus **BILD** und **TEXT**.

a) Betrachte dieses Panel! Versuche herauszufinden, welche Bedeutung die einzelnen Elemente haben!



Sternchen	<i>Schlag, Schmerz</i>
Sprechblase	<i>Äußerung, gesprochenes Wort</i>
Denkblase mit Kreisen	<i>Gedanke, Unausgesprochenes</i>
Kommentarfeld	<i>übergeordneter Kommentar/Erklärung der Szene</i>
Fette Schrift	<i>lautes Sprechen/Schreien</i>
Körperhaltung der Figuren/Gestik	<i>hier: Streit</i>
Blitz	<i>Symbol für Ärger, Wut</i>
Linien neben den Körpern (speedlines)	<i>Bewegung</i>

b) Beschreibe kurz, was ein Comic ist!

⁶⁹ vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 22

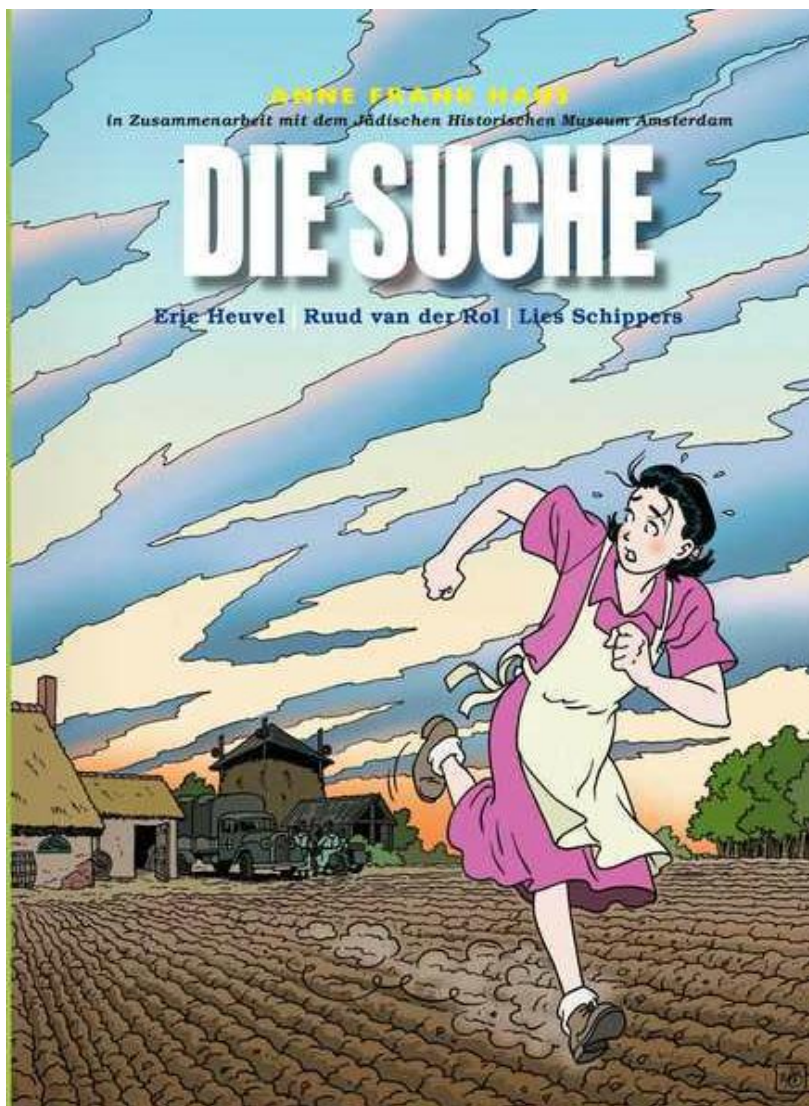
2. Bearbeiten eines Lesetagesbuches⁷⁰

Lesetagebuch

Name: _____

Die Suche

(Graphic novel)



Lies aufmerksam bis zur angegebenen Seite und bearbeite anschließend sorgfältig die Arbeitsaufgaben!

⁷⁰ vgl. www.4teachers.de


Kurzinformationen über das Buch/Comic

Titel:

Text:

Zeichnungen: _____ Übersetzung: _____

Verlag: _____

 **Lies bis Seite 9!** In der Geschichte tauchen gleich sehr viele Personen auf. Schreibe kurz die wichtigsten Informationen zu den Personen auf! (geschätztes Alter, Herkunft, Religion, ...)

Jeroen:

Helena:

Esther:

Paul:

Daniel:

 **Lies bis Seite 15!** Esther erzählt von ihrer Kindheit.

In welcher Stadt lebte Esther? _____

Was für Berufe hatten die Eltern von Esther?

Wie hieß ein Politiker der KPD?

Wo arbeitete Esthers Großvater?

Was bedeutet „antisemitisch“?

Wer war Fritz?

Wo setzte die neue Lehrerin Esther hin?

Wen nannten die Nazis „Rasseschänder“?


Was geschah alles in der Nacht vom 9. November 1938?

Wohin flüchtete Esther mit ihrer Familie?

Wer wurde dort ihre beste Freundin?

Wie hieß Bob mit Nachnamen? _____

Was erfährst du alles über Bob?

 **Lies bis Seite 23!** Die Nazis kommen auch nach Holland.

Wann und wodurch begann der 2. Weltkrieg?

Wann wurden die Niederlande von Deutschland angegriffen? _____

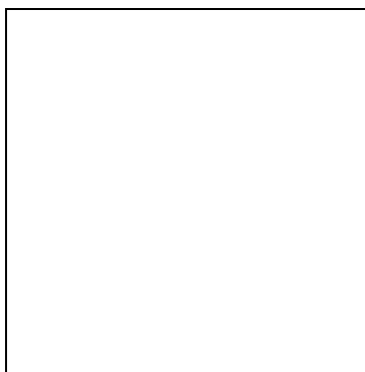
Als sich einige jüdische Männer wehrten, wurde ein Nazi getötet. Wie reagierten die Nazis?

Was heißt **Verboden voor Joden**?

An welcher Tür hing dieses Schild? (S. 17)

Welche Sanktionen mussten die Juden noch erdulden?

Zeichne einen Judenstern, wie ihn die Juden tragen mussten!



Warum verlangten die Nazis, dass alle Juden diesen Stern immer deutlich sichtbar tragen mussten?


Welchen Beruf hatte Jeroens Urgroßvater?

Bei wem übernachtete Esther, als ihre Eltern verhaftet wurden?

Wer versteckte sich alles mit Esther auf dem Bauernhof?

Wer war Barend?

Warum verließ Esther den Bauernhof?

 **Lies bis Seite 29!** Der Krieg ist zu Ende.

Was geschah mit dem Vater von Barend?

Wo überlebte Esther den Krieg?

Wann wurde der Süden Hollands befreit?

Aus welchem Land kamen die Soldaten? (S. 25)


Warum ging Esther am Ende des Krieges nach Amsterdam?

Was geschah mit Esthers Eltern?

Wer berichtete ihr von den Eltern?

Wohin zog Esther?

Was geschah dort alles?

 **Lies bis Seite 39!** Was damals geschah.

Was tat Daniel?

Wohin flog Esther?

Was erzählte Bob von der Razzia? (S. 32/33)

Was „bedeutet“ Deportation? (Verwende das Lexikon!)

Was war in „Westerbork“?

Was mussten die Juden im Durchgangslager machen?

In wen verliebte sich Bob dort?

Wohin fuhr der Zug mit den Juden, die auf den Listen standen?

Beschreibe die Zugfahrt!

 **Lies bis Seite 47!** Im Lager Auschwitz-Birkenau.

Wie viele Juden wollte Hitler umbringen?

Wie hießen die Spezialeinheiten, die möglichst viele Juden erschießen sollten?

Warum sollte Bob sagen, dass er schon 16 ist?

Was geschah mit den arbeitsfähigen Häftlingen nach der Ankunft im Lager?

Wie viele Menschen schliefen in einer Baracke? _____

Wie viele schliefen auf einer Pritsche? _____

Was geschah mit den Frauen und Kindern?

Beschreibe den Tagesablauf der Häftlinge in Auschwitz! Aufstehen:

 **Lies bis Seite 55!** Bob überlebt.

Welche Aufgabe hatte Bob beim Kanada-Kommando?

Wen fand Bob in Auschwitz wieder?

Warum wurde ein Mann aus Bobs Baracke erschossen?

Wie starb Bobs Vater?

Was passierte, wenn einer fliehen konnte?

Was geschah, als sich die russischen Soldaten Auschwitz näherten?

Wie starb Esthers Vater?

Warum wurden die Häftlinge auf ihrem Marsch nach Deutschland von den Amerikanern bombardiert?

Wie schlug sich Bob bis nach Amsterdam durch?

Wann war der Krieg endlich zu Ende? _____

Lies bis zum Schluss!

Nach wie vielen Jahren kehrte Bob nach Amsterdam zurück?

Was geschah mit Chaja?

Wie ging Bobs Leben weiter?

Was ist heute in Auschwitz?

Was ist der „**Holocaust**“?

Was rettete Helena vor den Nazis?

Wer ist auf den Fotos zu sehen? (Beschrifte die Personen mit Pfeilen!)



Was sind Neonazis? (Informiere dich in der Bücherei oder im Internet!)

Was sagen Neonazis über den „Holocaust“?

Hat dir der Comic gefallen? _____

Begründe ausführlich!

3. Tatsächlich geschehen – Antijüdische Maßnahmen⁷¹

Viele historische Ereignisse sind in die fiktionale Geschichte eingebunden. Zahlreiche Panels und Sequenzen lassen sich auch einzeln als Aufhänger nutzen, um geschichtliche Schwerpunkte zu thematisieren.

Esther und ihre Familie hatten direkt unter den Folgen vieler antijüdischer Maßnahmen der Nationalsozialisten zu leiden.

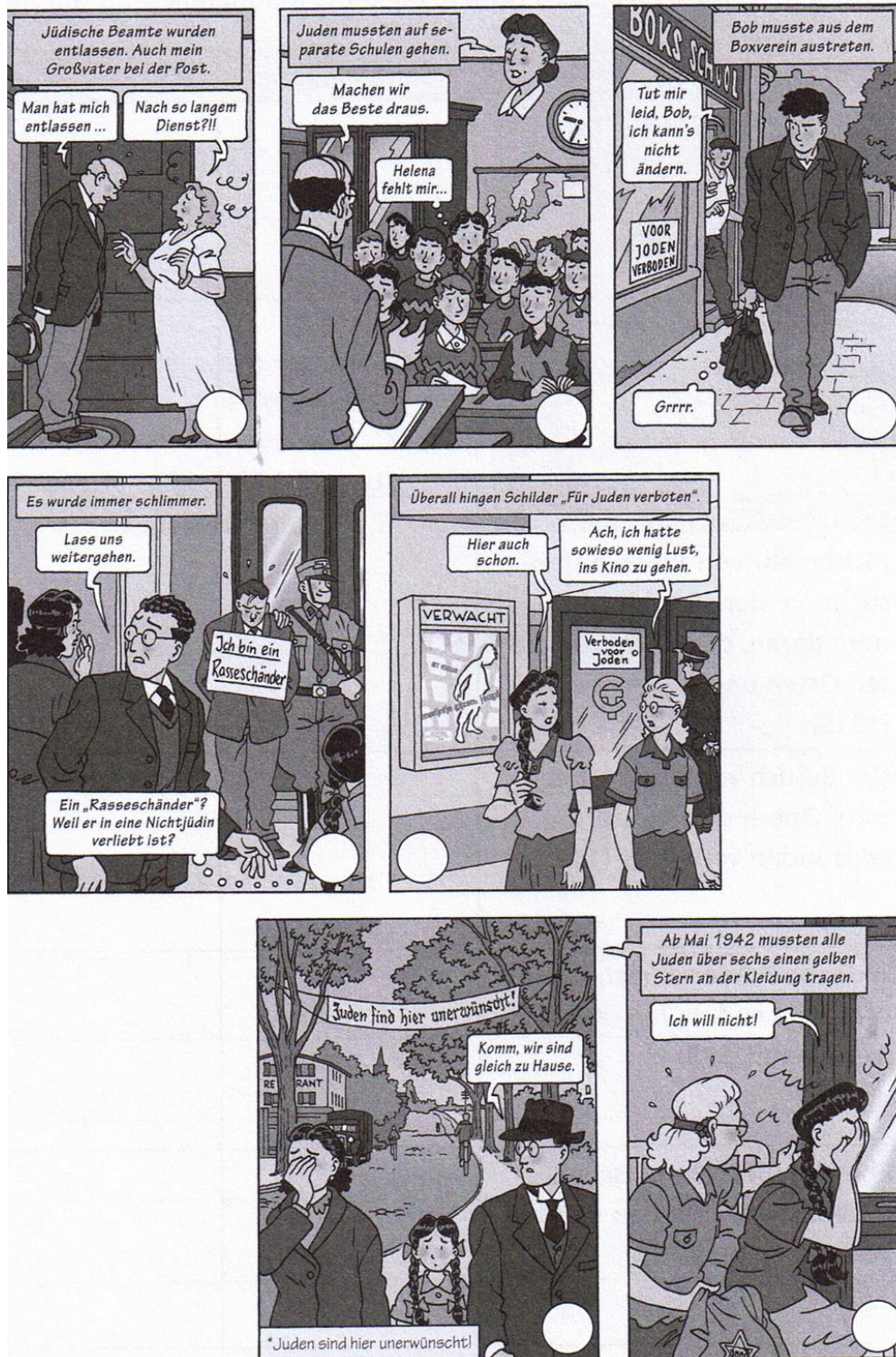
A	Jüdische Beamte und Angestellte im öffentlichen Dienst werden entlassen oder in den Ruhestand versetzt. (1933)
B	Juden werden aus den Turn- und Sportvereinen ausgeschlossen. (April 1933)
C	Viele Orte und Parks dürfen nicht mehr von Juden aufgesucht werden. Schilder erinnern daran, dass Juden unerwünscht sind. (1935)
D	Der Besuch von Kinos, Theatern, Opern und Konzerten wird Juden verboten. (1935)
E	Jüdische Kinder dürfen keine öffentlichen Schulen mehr besuchen. (1938)
F	Beziehungen und Eheschließungen zwischen Juden und Nichtjuden werden verboten. (1935)
G	Alle Juden müssen ab dem 6. Lebensjahr einen gelben Judenstern sichtbar auf ihren Kleidungsstücken tragen. (ab 1941)

a) Ordne die Bilder den entsprechenden Ereignissen zu! Schreibe die Buchstaben in das jeweilige Bild!

b) Was wollten die Nationalsozialisten mit den antijüdischen Maßnahmen bewirken?

⁷¹ vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 31f.

ad a)



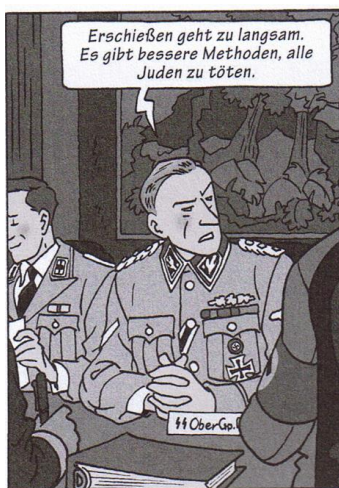
c) Viele antijüdische Maßnahmen der Nationalsozialisten hatten direkte Folgen für Esther und ihre Familie.

Notiere in Stichworten, welche Folgen sich für die Figuren daraus ergeben!

Antijüdische Maßnahmen	Folgen für die Figuren im Comic
Jüdische Beamte und Angestellte im öffentlichen Dienst werden entlassen oder in den Ruhestand versetzt. (1933)	
Juden werden aus den Turn- und Sportvereinen ausgeschlossen. (April 1933)	
Viele Orte und Parks dürfen nicht mehr von Juden aufgesucht werden. Schilder erinnern daran, dass Juden unerwünscht sind. (1935)	
Der Besuch von Kinos, Theatern, Opern und Konzerten wird Juden verboten. (1935)	
Jüdische Kinder dürfen keine öffentlichen Schulen mehr besuchen. (1938)	
Beziehungen und Eheschließungen zwischen Juden und Nichtjuden werden verboten. (1935)	
Alle Juden müssen ab dem 6. Lebensjahr einen gelben Judenstern sichtbar auf ihren Kleidungsstücken tragen. (ab 1941)	

d) Die Wannseekonferenz⁷²

Auf der Wannseekonferenz vom 20. Januar 1942 kamen unter dem Vorsitz von Reinhard Heydrich Vertreter der NSDAP zusammen, um die Endlösung der Judenfrage in die Wege zu leiten.



Auszug aus dem Protokoll der Wannsee-Konferenz:

Ein wesentliches Moment (zur Endlösung der Judenfrage) bildet die Zurückdrängung der Juden aus dem Lebensraum des deutschen Volkes. Anstelle der Auswanderung ist nunmehr als weitere Lösungsmöglichkeit nach Entsprechen der vorherigen Genehmigung durch den Führer die Evakuierung der Juden nach dem Osten getreten. Unter entsprechender Leitung sollen nun im Zuge der Endlösung die Juden in geeigneter Weise im Osten zum Arbeitseinsatz kommen. In großen Arbeitskolonnen, unter Trennung der Geschlechter, werden die arbeitsfähigen Juden straßenbauend in diese Gebiete geführt, wobei zweifellos ein Großteil durch natürliche Verminderung ausfallen wird. Die evakuierten Juden werden zunächst Zug um Zug in sogenannte Durchgangsghettos verbracht, um von dort aus weiter nach dem Osten transportiert zu werden. Der (...) verbleibende Restbestand wird, da es sich bei diesem zweifellos um den widerstandsfähigsten Teil handelt, entsprechend behandelt werden müssen.

(gekürzte Fassung des Originalprotokolls (nach: www.ghwk.de/deut/proto.htm))

1. Versuche auszudrücken, wie der Text auf dich wirkt!

2. Im Protokoll wird die Ermordung der Juden mit sprachlichen Wendungen umschrieben. Unterstreiche jene Textstellen, die dir als Umschreibungen erscheinen!

3. Sammle weitere Informationen über die Wannseekonferenz und fasse sie zusammen!

⁷² vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 53

4. Die Rolle der Helfer⁷³

a) Ist Helfen selbstverständlich?



Wähle eines der beiden Zitate aus und nimm dazu Stellung!

b) Gründe zu helfen



Frau vom Widerstand (S. 35, Bild 5)

Aufseher (S. 48, Bild 4 und 5)

Überlege dir, welche Gründe die handelnden Figuren für ihr Verhalten gehabt haben könnten! Tausche dich mit deinem Sitznachbar aus und suche weitere ähnliche Situationen im Comic!

⁷³ vgl. Naumann, Britta/ Becker Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 38 ff.

5. Meinungen zum Comic „Die Suche“⁷⁴

Nachdem die Schüler und Schülerinnen mit dem Comic „*Die Suche*“ gearbeitet haben, gibt es verschiedene Möglichkeiten herauszufinden, wie sie zu diesem Medium und seinem Einsatz stehen. Ich möchte hierzu einige Beispiele anführen:

a) Placemat⁷⁵ „Holocaust im Comic – Chance oder Verharmlosung?“

1. Was ist deine Meinung zum Thema „Holocaust im Comic“, nachdem du die Suche gelesen hast? Versuche auf deinem Teil des Placemats deine persönliche Antwort zum Thema „Holocaust im Comic - Chance oder Verharmlosung?“ zu notieren. Die folgenden Satzanfänge können eine Anregung bieten.

„Problematisch an einem Comic finde ich“

„Als Vorteile fallen mir ein...“

„Ich finde, man darf nicht.....“

2. Indem du das Placemat weiter drehst, kannst du lesen, was die anderen deiner Gruppe geschrieben haben.

3. Anschließend kann in der Gruppe folgende Frage diskutiert werden:

„Inwiefern würdet ihr den Comic Lehrerinnen und Lehrern für den Unterricht empfehlen?“

Haltet eure Begründung dafür in der Mitte des Placemats fest. Die folgenden Satzanfänge können bei der Formulierung helfen:

„Wir würden den Comic *“Die Suche“* empfehlen, weil....“

„In unserer Gruppe waren wir uns uneinig/einig darüber...“

b) Die SchülerInnen bearbeiten einen Fragebogen⁷⁶.

⁷⁴ vgl. Naumann, Britta/ Becker, Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, S. 59

⁷⁵ Die Placemat-Methode ist eine Methode des kooperativen Lernens. Sie besteht aus einer Einzel- und einer Gruppenarbeitsphase (normalerweise in Vierergruppen).

⁷⁶ vgl. ebd. S. 57

FRAGEBOGEN: COMICS im UNTERRICHT

weiblich

männlich

1. Liest du gerne/oft Comics?

trifft zu

trifft eher zu

trifft weniger zu

trifft nicht zu

2. Welche Comics sind dir bekannt?

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

3. Motivieren dich Comics zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit geschichtlichen Themen?

trifft zu

trifft eher zu

trifft weniger zu

trifft nicht zu

4. Ist es mit einem Comic leichter, sich in geschichtliche Themen (z.B. Holocaust) hineinzusetzen?

trifft zu

trifft eher zu

trifft weniger zu

trifft nicht zu

5. Würdest du den Comic „Die Suche“ weiterempfehlen?

ja

nein

weiß ich nicht

5.1. Begründe deine Antwort!

5.2. Lies dir die folgenden Äußerungen durch und vergib für jedes Zitat eine Ziffer von 1 („stimme voll zu“) bis 5 („stimme überhaupt nicht zu“), mit der du deine persönliche Meinung ausdrückst!

Man kann sich viel besser in die Personen hineinversetzen mit dem Comic - man hat die Geschichte viel besser vor Augen.

Ich finde einen Film besser. Kinder sehen heute viel krassere Bilder im Fernsehen – da kann man ruhig einen heftigen Film zeigen.

Geschichtsbücher werden vielleicht nach einiger Zeit langweilig, so ein Comic nicht.

Am Anfang war ich skeptisch, weil ich dachte, die Geschichte wird vielleicht ins Lächerliche gezogen. Aber eigentlich passiert das nicht.

X. Literatur und Quellenverzeichnis

1. Literatur:

FRAHM, Ole: Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics. In: Ästhetik des Comics, hrsg. von Michael Hein, Michael Hüners und Torsten Michaelsen, Berlin 2002.

BARRICELLI, Michele: Schüler erzählen Geschichte. Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts. 2005.

BEHRINGER, Marco: Der Holocaust in Sprechblasen. Erinnerung im Comic, Marburg 2009.

DITTMAR, Jakob F.: Comic-Analyse, Konstanz 2008.

DOHM, Annekatriin: Historisches Lernen an Comics – untersucht an Spiegelmanns Maus (= Oldenburger Vor-Drucke, hg. v. C. v. Ossietzky Universität Oldenburg/Zentrum für pädagogische Berufspraxis; 392), Oldenburg 1999.

DUDEN. Das Fremdwörterbuch, 8. neubearbeitete und erweiterte Auflage, Mannheim 2005.

FUCHS, Wolfgang J./ **REITBERGER**, Reinhold: Comic Handbuch, Reinbek bei Hamburg 1978.

GUNDERMANN, Christine: Jenseits von Asterix. Comics im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts. 2007.

HEUVEL, Eric/ **VAN DER ROL**, Ruud/ **SCHIPPERS**, Lies: Die Suche – Graphic Novel, Anne Frank Haus in Zusammenarbeit mit dem Jüdischen Historischen Museum Amsterdam, Amsterdam 2007.

KOCK, Petra: Das Mosaik von Hannes Hegen. Entstehung und Charakteristika einer ostdeutschen Bildgeschichte, Berlin 1999.

KNIGGE, Andreas C.: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman, Hildesheim 2004.

KNIGGE, Andreas C.: Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga, Hamburg 2004.

MCCLLOUD, Scott: Comics richtig lesen, Hamburg 2001.

MOUNAJED, René: Geschichte in Sequenzen. Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichteunterricht, Frankfurt am Main 2009.

MOUNAJED, René: Comics erzählen Geschichte. Sequenzen aus Comics, Manga und Graphic Novels für den Geschichteunterricht, Bamberg 2010, S. 49.

MUNIER, Gerald: Geschichte im Comic: Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart, Hannover 2000.

NAUMANN, Britta/ **BECKER**, Christian: Die Suche. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, Druck A/ 2013 basierend auf dem vom Anne Frank Haus herausgegebenen Arbeitsheft „Die Suche. Arbeitsheft für die Oberstufe“ (Comic und Arbeitshefte Anne Frank Stiftung). Amsterdam 2007.

PALANDT, Ralf: „Blühender Blödsinn“ an der Propagandafront. In: Deutsche Comicforschung 2006, hrsg. von Eckart Sackmann, Hildesheim 2005.

PALANDT, Ralf : Der Holocaust im Comic – Bestandsaufnahmen eines unbequemen Themas. In: Comixene (2005) H. 86/87.

PANDEL, Hans-Jürgen: Wahrheit und Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch, In: Jaspert, Bernd (Hrsg.): Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit der deutschen Vergangenheit, Hofgeismarer Protokolle Nr. 298, Hofgeismar 1993, S. 95-113.

PANDEL, Hans-Jürgen: Die Wahrheit der Fiktion. Der Holocaust im Comic und Jugendbuch. In Wahrheit und Geschichte. Vom Umgang mit deutscher Vergangenheit hrsg. von Bernd Jaspert, Hofgeismarer Protokolle Nr. 298 , Hofgeismar 1993, S. 72-108.

PANDEL, Hans-Jürgen: Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte, in Pandel, Hans-Jürgen/ Schneider, Gerhard (Hrsg.): Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, 5. erw. Auflage, Schwalbach/Ts. 2010.

PLATTHAUS, Andreas: Im Comic vereint – Eine Geschichte der Bildgeschichte, Frankfurt/Main 2000.

RICHTER, Gerhard: Holocaust und Katzenjammer. Lektüreprotokolle zu Art Spiegelmans comic *Maus*. In: Berghahn, Klaus L./ Fohrmann, Jürgen/ Schneider, Helmut J. (Hg.): Kulturelle Repräsentation des Holocaust in Deutschland und den Vereinigten Staaten (=German life and civilization; Bd. 38). New York u.a. 2002, S. 111-145.

SAUER, Michael: Bilder im Geschichtsunterricht. Typen, Interpretationsmethoden, Unterrichtsverfahren, Seelze-Velber 2007.

WINDISCHBAUER, Elfriede: „Nick Knatterton“ – Versuche, einen Comic der 50er Jahre zum Sprechen zu bringen. In: Krammer, Reinhard/ Ammerer, Heinrich: Mit Bildern arbeiten. Historische Kompetenzen erwerben, Neuried 2006.

WOLFINGER, Stefan: Von Karl Marx bis Carl Barks. Comics und Geschichte (= Neue Aspekte in Kultur und Kommunikationswissenschaft; Bd. 15), Wien 1999.

2. Filmographie

Sonderkommando Auschwitz-Birkenau. Dokumentation von Emil Weiss. Frankreich 2007.

3. Internetrecherche

<http://www.politik-lexikon.at/holocaust/>

www.annefrank.de

www.4teachers.de